

Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui *Time Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas V

Salehoddin

SDN Betek Taman II Kecamatan Gading Kabupaten Probolinggo
Email: salehoddin123@gmail.com

Abstrak: Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Betek Taman II Kecamatan Gading. Subjek penelitian tindakan ini adalah guru dan siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020. Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan tiap siklusnya. I mendapat rata-rata jumlah skor 81 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 86 dengan kriteria baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata jumlah skor 94 dengan kriteria sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 53,85%, siklus II sebesar 76,92%, dan siklus III mencapai 100%.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 10-08-2021

Disetujui pada : 28-08-2021

Dipublikasikan pada : 31-08-2021

Kata kunci:

pembelajaran PPKn, Kooperatif, TGT, PowerPoint

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v1i1.4>

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v1i1.4>

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, (3) Hak asasi manusia (Depdiknas, 2007:271).2

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas (2007), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PPKn. Pemahaman guru terhadap KI-KD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam. Sehingga terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai KI-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang "taken for granted" dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran.

Kendala dalam proses pembelajaran tersebut juga terjadi di SDN Betek Taman II Kecamatan Gading dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Berdasarkan refleksi yang diperoleh selama pengamatan pembelajaran PPKn di kelas V SDN Betek Taman II Kecamatan Gading berlangsung menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar PPKn, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran

secara optimal. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang.

Hal tersebut didukung dengan data dari hasil observasi dan penilaian evaluasi mata pelajaran PPKn pada siswa kelas V SDN Betek Taman II Kecamatan Gading tahun pelajaran 2019/2020 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih rendah, hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis terhadap nilai ulangan harian. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran PPKn yaitu 75. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Dari 13 siswa hanya 4 siswa (30,77%) yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan sisanya yaitu 9 siswa (69,23%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan melihat data hasil belajar pada mata pelajaran PPKn, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint siswa akan berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang menunjang kegiatan siswa melalui kombinasi media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Menurut Hamdani (2011: 31) dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sedangkan menurut Indriana (2011: 150) media PowerPoint adalah salah satu bentuk media presentasi. Presentasi menggunakan PowerPoint terdiri atas sejumlah halaman atau slide. Analogi slide adalah sebuah acuan bagi proyektor slide, sebuah alat yang bisa dilihat sebagai alat yang kuno dalam konteks penggunaan PowerPoint dan software presentasi yang lain. Slide-slide tersebut mengandung teks, grafis, film, dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas.

METODE

Subyek Penelitian

- Aktivitas dan ketrampilan guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.
- Aktivitas siswa Kelas V SD Negeri Betek Taman II Kecamatan Gading Kabupaten Probolinggo dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.
- Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2009: 18).

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- Menelaah materi pembelajaran PPKn serta mengkaji indikatornya.
- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

3. Menyiapkan media pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2009: 18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Dalam setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Setiap pertemuan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

c. Observasi/ pengamatan

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009: 19). Observasi atau pengamatan, merupakan teknik untuk merekam data atau keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga diperoleh data tingkah laku seseorang yang nampak (*behavior observable*), apa yang dilakukan, dan apa yang diperbuatnya (Kurnia, 2007: 4-2). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SDN Betek Taman II Kecamatan Gading.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2009: 19). Setelah mengkaji proses pembelajaran pada siklus pertama yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn, apakah pembelajaran tersebut sudah efektif, dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Data Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data dari siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan pada siklus pertama, kedua dan ketiga, serta hasil evaluasi.

b. Guru

Diperoleh dari lembar pengamatan yang berisi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

c. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa daftar nilai awal sebelum ataupun sesudah dilakukan tindakan/solusi, serta foto selama proses pembelajaran.

d. Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran yang tidak termuat dalam lembar observasi.

2. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (*skoring*) (Sugiyono, 2011: 23). Data kuantitatif ini berupa hasil belajar PPKn yang diperoleh siswa kelas V SDN Betek Taman II Kecamatan Gading.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2011:23). Data kualitatif berupa gambaran/ deskripsi kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar

pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, wawancara, serta catatan lapangan dalam pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode tes, metode dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan.

a. Metode Observasi

Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Observasi dalam penelitian digunakan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

b. Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. (Poerwanti, 2008:1.5). Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa saat pembelajaran. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

c. Metode Dokumentasi/ Studi Dokumenter

Studi dokumenter (documentary study) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2009: 221). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

d. Catatan Lapangan

Menurut Aries dan Haryono (2012: 89) catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan dilakukan oleh observer, agar hasilnya dapat menyempurnakan tindakan selanjutnya. Catatan lapangan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.. Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai hasil yang diperoleh meliputi hasil observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model Team Games Tournament dengan media PowerPoint dalam proses pembelajaran PPKn di kelas V SDN Betek Taman II Kecamatan Gading.

1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Hasil Belajar Siswa

Table 4.1
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS I					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	7	560	54%	Tuntas
	60	3	180	23%	Tidak Tuntas
	40	1	40	8%	Tidak Tuntas

	20	2	40	15%	Tidak Tuntas
Jumlah	13	820	100%		
Nilai rata - rata	63,08				
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan			7		53,85%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas			6		46,15%

Berdasarkan pada tabel 4.1 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 sebanyak 6 siswa dengan persentase 46,15% dan 7 siswa (53,85%) mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 63,08.

Pada hasil prasiklus mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dilakukan sebelum pembelajaran, diperoleh rata-rata 55,38 sedangkan pada hasil tes formatif siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,08 berarti mengalami kenaikan sebesar 7,7 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus I masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 masih jauh dari yang ditargetkan yaitu 85%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki untuk pembelajaran pelaksanaan tindakan siklus berikutnya atau siklus kedua.

Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Hasil Belajar Siswa

Table 4.2
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS II					
KKM 75	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
	100	0	0	0%	Nihil
	80	10	800	77%	Tuntas
	60	1	60	8%	Tidak Tuntas
	40	2	80	15%	Tidak Tuntas
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah	13	940	100%		
Nilai rata - rata	72,31				
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan			10		76,92%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas			3		23,08%

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 sebanyak 3 siswa dan 10 siswa mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 72,31.

Pada hasil Pelaksanaan tindakan siklus I mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dilakukan diperoleh rata-rata 63,08 sedangkan pada hasil tes formatif siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,31 berarti mengalami kenaikan sebesar 9,23 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus II masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 masih jauh dari yang ditargetkan yaitu 85% yaitu sebesar 76,92% Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan dikatakan belum berhasil dan perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya atau siklus ketiga.

Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Adapun daftar nilai hasil prestasi belajar siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut : (pada lampiran 7.3). Berdasarkan daftar nilai prestasi hasil

belajar siswa pada pada lampiran 7.3 jika didiskripsikan pada tabel frekuensi di bawah ini dengan rincian sebagai berikut:

Table 4.3
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS III					
KKM 75	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
	100	1	100	8%	Tuntas
	80	12	960	92%	Tuntas
	60	0	0	0%	Nihil
	40	0	0	0%	Nihil
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah		13	1060	100%	
Nilai rata - rata			81,54		
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan				13	100,00%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas				8	0%

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 80 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 100. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 sebanyak nihil dan sebanyak 13 siswa mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 81,54.

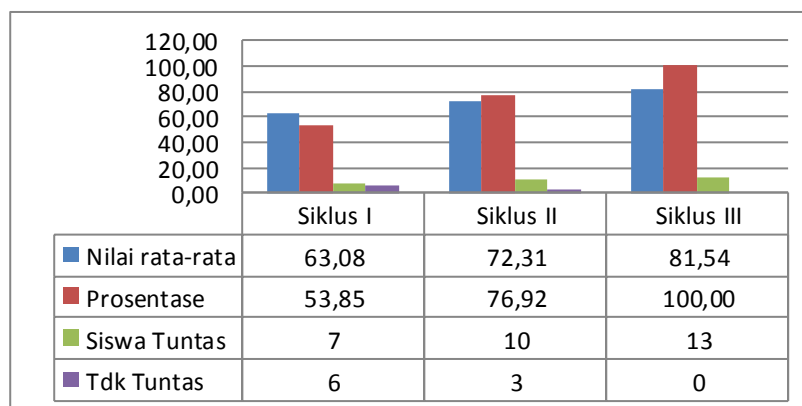
Pada pelaksanaan tindakan siklus II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,31 sedangkan pada hasil tes formatif siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,54 berarti mengalami kenaikan sebesar 9,23 point. Pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah mencapai ketuntasan belajar klasikalmaupun secara individu karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sudah melebihi yang ditargetkan yaitu sebesar 100%. Dengan demikian maka peneliti bersama observer memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus berikut tidak perlu dilakukan alias dihentikan, kaarena nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan klasikal sudah melebihi indikator keberhasilan.

Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

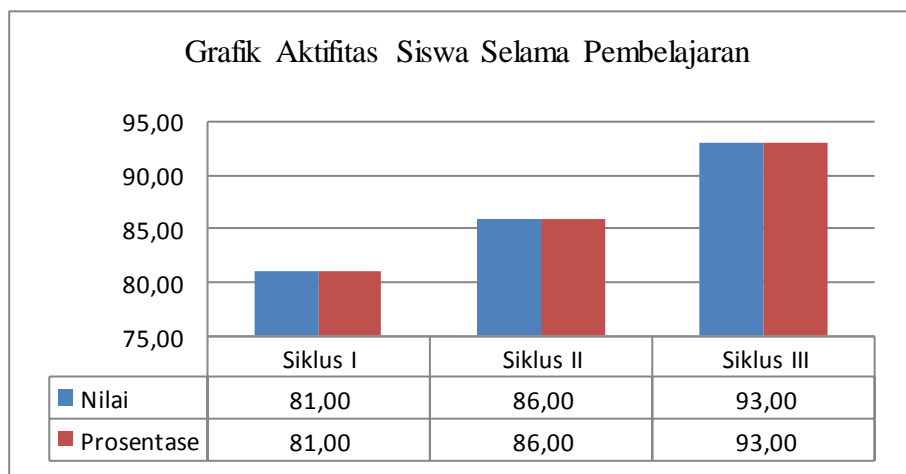
Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru, hal tersebut dapat kita lihat dari perolehan nilai prestasi hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu 63,08, 72,31 dan 81,54 sedangkan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 53,85%, 76,92%, dan pada siklus ketiga sebesar 100%. Berdasarkan uraian di atas pada siklus III, ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai sesuai harapan karena prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah melebihi target yaitu 85%. Untuk memperjelas dan mempertegas hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint maka, peneliti sajikan dalam grafik di bawah ini.

Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
 Siklus I – Siklus III



2. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

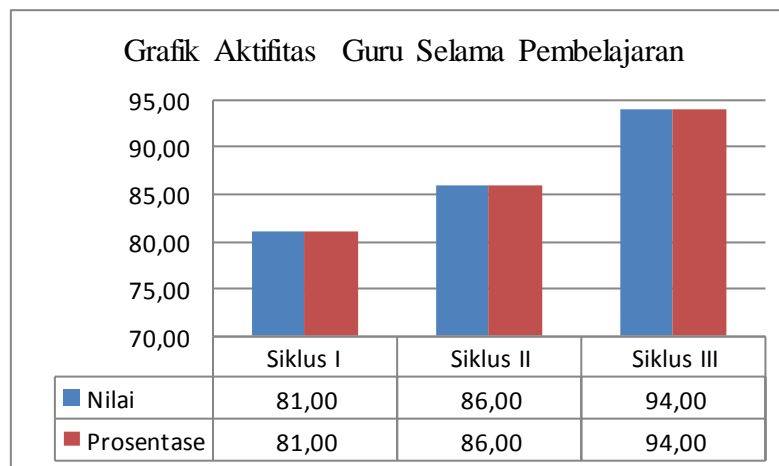
Berdasarkan analisis data hasil penelitian selama proses berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint terhadap aktifitas siswa dalam setiap siklus, mengalami peningkatan. Dari siklus I sampai dengan siklus III peningkatan tersebut yaitu : 81, 86, dan 93, sedangkan kriteria penilaiannya adalah : siswa aktif , sangat aktif, dan sangat aktif. Hal ini berdampak positif terhadap nilai prestasi belajar dan keaktifan siswa. Dampak positif tersebut dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata aktifitas siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan paparan data di atas peningkatan aktifitas belajar siswa secara kumulatif dapat disimpulkan bahwa siswa dikategorikan sangat aktif. Untuk memperjelas adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada masing masing siklus peneliti sajikan pada grafik dibawah ini.



3. Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Aktivitas guru selama pembelajaran yaitu guru telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru berdasarkan nilai perolehan melalui kegiatan pengamatan (observasi) yaitu : 80, 86 dan 94. sedangkan kriteria penilaiannya adalah : guru kreatif, guru sangat kreatif, dan guru sangat kreatif. yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar. Penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint memiliki unsur-unsur fase yang membuat siswa lebih aktif dan lebih dapat memahami materi.

Guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih mantap terhadap materi keberagaman sosial budaya masyarakat.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab IV dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa guru mendapat skor rata-rata sebesar 81 dengan kriteria baik, pada siklus II guru mendapat skor 86 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III guru mendapat skor 94 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan keterampilan guru yaitu skor > 75.
- b. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa mendapat rata-rata skor 81 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata skor 86 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata skor 94 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu skor > 75.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 53,85% dengan kriteria cukup, pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 76,92% dengan kriteria baik, dan pada siklus III diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal mencapai > 85% dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata > 85).

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Muhammad Zaenal. 2012. Cara meningkatkan kualitas Pembelajaran. <http://www.masbied.com/2012/03/03/cara-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/> diakses pada tanggal 12 Januari 2013 Pukul 20.23
- Anitah, Sri W, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqib, Zaenal dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- _____. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2007. Standar Isi Tingkat SD/MI. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. Statistika Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftakhul. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryanto. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Malang: Aditya Media Publishing
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Press
- Istiqomah. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Tournament (TGT). Online <http://biologyeducationresearch.blogspot.com/2009/11/modelpembelajaran-kooperatif-metode.html> diakses pada tanggal 17 Januari 2013 Pukul 08.23
- Kurnia, Ingridwati, dkk. 2008. Perkembangan Belajar Peserta Didik. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. Belajar dan Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2010. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya Oktaria,